

Tomasz „Kruszon” Stępiński

Jak założyć klub fantastyki?



Patroni medialni:



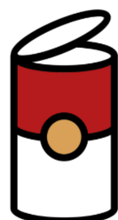












POP-ART

POROZMAWIAJMY O POPKULTURZE
ALE RACZEJ TAKTOWNIE



Tomasz Stępiński – Jak założyć klub fantastyki?

Redakcja i korekta: Paweł Jezierski
Korekta: Jagoda „Aayla” Witkowska (Poznańskie Towarzystwo Miłośników Tolkiena - "Drużyna Pyrlandii")

W poradniku znajdują się teksty Tomasza „Kudłatego” Tomczyka (KMF Sagitta), Pawła „Padre” Jezierskiego (KMF Sagitta), Mariusza „Mario” Górskiego (Komiksem po łapach),
Hatto Athild (Porozmawiajmy O Popkulturze - Ale Raczej Taktownie “POP-ART”)

Klub Miłośników Fantastyki „Sagitta” działa przy Powiatowej Bibliotece Publicznej w Sieradzu w ramach Dyskusyjnych Klubów Książki

Fanpage: https://www.facebook.com/klubsagitta

Youtube: https://bit.ly/3jyrc9f

Blog: https://pbp.sieradz.pl/kmf/

Discord: https://discord.gg/JchxFtKTbS

Wydanie I

ISBN 978-83-956531-2-4



Kilka słów o mnie i KMF „Sagitta”

Jestem inicjatorem Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta”, działającego przy Powiatowej Bibliotece Publicznej w Sieradzu. Klub działa od 2015 roku, od 2016 działamy w ramach Dyskusyjnych Klubów Książki. Przez ten czas zorganizowaliśmy m.in.:

- Spotkania z pisarzami: Łukaszem Orbitowskim, Anną Kańtoch, Jackiem Piekarą, Jakubem Ćwiekiem, Andrzejem Pilipiukiem, Michałem Gołkowskim, Robertem Szmidtem, Wojciechem Przylipiakiem i komiksiarzami: Kajetanem Wykurzem i Maciejem Andrysiakiem,
- Spotkania z youtuberami: (A może by tak mangę shoujo, Satyrycznie Historycznie, Wszechstronny Mieszkaniec Piwnicy, Bufet PRL, Komiksem po Łapach, Vicek83),
- Spotkania z grupami historycznymi (R.G.H Schondorf),
- Sobotę z Fantastyką, gdzie goście mogli pograć w gry planszowe, posłuchać prelekcji Łódzkiego Klubu Star Wars, spotkać Roberta J. Szmidta oraz wziąć udział w konkursie wiedzy o literaturze fantastycznej,
- Konkursy literackie (Fantastyczne Wakacje, W kadrze i dymku, Opowiadania Inspirowane Tolkienem),
- Zorganizowaliśmy event Tolkien in Russia (Spotkanie z członkami rosyjskiego fandomu Tolkiena oraz zainicjowaliśmy spotkanie Tolkien in Poland),
- Prelekcje członków klubu (Dziady z Okazji Halloween, Najgorsze produkcje filmowe, Historia komiksu),
- Prelekcje gościnne (Manga Shoujo, Tajemnice Regionu Sieradzkiego, Osamu Tezuka),
- Pokazy filmów (filmy krótkometrażowe studia Platige Image, krótkometrażowe filmy fantastyczne z okresu PRL, animacje polskie i zagraniczne),
- Własny podcast - Stacja Sagitta,
- Cykl wywiadów z członkami fandomu - Wywiad ze Smokiem,
- Zajawki książkowe - Lo(c)k Book,
- Kanał Youtube - Kanał Miłośników Fantastyki,
- Blog pbp.sieradz.pl/kmf.

KMF to głównie spotkania i dyskusje o fantastyce, fandomie, grach, książkach, komiksach, animacjach, duchologii, filmie, o wszystkim co nas interesuje. Nie zamykamy drzwi przed tematami, które wydają się być ciekawe. Zajmujemy się szeroko pojętą popkulturą.



Pięciolecie KMF-u i setne spotkanie Klubu

W 2020 roku obchodziliśmy dwie ważne rocznice: nasz klub skończył pięć lat oraz w lipcu obchodziliśmy setne spotkanie KMF-u. Przygotowaliśmy na te uroczystości dwa filmy, które dostępne są na naszym Kanale YT.

Zwieńczeniem tych wydarzeń było wydanie książki "Fandom nad Wartą", podsumowującej pięć lat istnienia KMF-u.

Czemu i po co zakładamy klub?

Mógłbym użyć definicji encyklopedycznej, jednak postaram się napisać w skrócie, czym jest klub. Klub to miejsce spotkań miłośników i pasjonatów (nie tylko fantastyki). Klub jest inkubatorem pomysłów oraz ma na celu rozwijać i pielęgnować zainteresowania członków. Klub to pewnego rodzaju wspólnota, gdzie można podyskutować, powymieniać się spostrzeżeniami, które w życiu mogą się przydać. Postawiłbym już tutaj dużą kreskę, BY KLUBU NIE ŁĄCZYĆ Z POLITYKĄ ORAZ DZIAŁALNOŚCIĄ NA RZECZ RELIGII. Klub to miejsce, gdzie spotykają się ludzie o różnych, często skrajnych poglądach i bardzo łatwo zmienić klub w miejsce kłótni i niesnasek. Klub to miejsce dyskusji i niech tak zostanie!

Fantastyka

Historia fantastyki sięga początków cywilizacji. Pierwszy tekst fantastyczny to *Epos o Gilgameszu*, napisany w starożytnym Sumerze. Dzisiejsza fantastyka wywodzi się z bajek, klechd i podań, a także powieści gotyckich. Mity, legendy i baśnie wyewoluowały w pierwsze teksty fantastyczne. Dzisiaj fantastyka to wielka gałąź przemysłu, na której zarabia się duże pieniądze. Fantastyka dzieli się na wiele nurtów, my zostaniemy przy podziale - fantasy, groza i science fiction - na potrzeby tego poradnika.

Science fiction (fantastyka naukowa) jest stosunkowo młodą gałęzią fantastyki, opisuje przyszłość, nowoczesne technologie, podróże gwiezdne. Popularność zyskała w XIX i na początku XX wieku. W tym kontekście warto wspomnieć postać Władysława Umińskiego, nazywanego "polskim Verne'em". W Polsce rozwijała się od lat 20. XX wieku. Najbardziej znanymi przedstawicielami tego nurtu w Polsce są Janusz A. Zajdel, Marek S. Huberath, Marek Oramus, Stanisław Lem, Jacek Dukaj.

Fantasy to opowieści dziejące się w świecie magii i miecza. Zazwyczaj niedoświadczeni bohaterowie wyruszają w podróż, która przemienia się w misję ratowanie świata. Z niedoświadczonych bohaterów często powstają herosi i postacie owiane legendą. W świecie fantasy pojawiają się mityczne zwierzęta, a bohaterowie często walczą ze złem pod postacią zbuntowanych magów. Najbardziej znanym polskim przedstawicielem tego nurtu jest Andrzej Sapkowski.

Groza - za protoplastów gatunku uchodzą Mary Shelley, Edgar Allan Poe, Joseph Sheridan Le Fanu, Howard Phillips Lovercraft, Bram Stoker. Przez ich opowieści przemawia często pesymizm oraz niemożność przezwyciężenia mrocznych prastarych sił. Pierwszym polskim przedstawicielem gatunku był Stefan Grabiński.



Komiks

Komiks jest to sztuka literacko-plastyczna, sekwencyjna, nawiązująca w swej formie do tempa filmowego z wykorzystaniem obrazu jako nośnika określonej opowieści, nie rezygnująca z tekstu jako uzupełnienia narracji.

Gry fabularne

Jest to rodzaj zabawy wyobraźnią, gdzie w ramach odpowiedniego „systemu” gry wcielamy się w bohaterów i bierzemy udział w opowieści snutej przez narratora (Mistrza Gry), a my naszym odgrywaniem postaci przeżywamy przygodę i tworzymy opowieść.

Film fantastyczny

Do filmów szeroko pojętej fantastyki możemy zaliczyć dwa główne zbiory. Klasyczne fantasy, gdzie występuje magia, siły nadprzyrodzone, fikcyjne gatunki i rasy, wymyślone od podstaw języki, bogowie, wreszcie wykreowane całe światy oraz kino fantastycznonaukowe, w którym mamy do czynienia głównie z nauką, wizjami rozwiniętej techniki i technologii w przyszłości, podróżami kosmicznymi czy kolonizacją planet. Trudno jest jednoznacznie sklasyfikować wszystkie tytuły z dziedziny fantastyki. Granica jest płynna i umowna, a motywy przeplatają się często w bardzo subtelny sposób. Horror jako pokrewny gatunek czerpie z fantastyki garściami. Dobrym przykładem jest "Hellraiser IV: Dziedzictwo krwi". Jest to horror, który łączy w sobie tak fantastykę naukową, jak i magię oraz siły nadprzyrodzone.

Manga

Manga jest komiksem szczególnym. Niby jest to zwykła historia obrazkowa tyle, że opowiadana od prawej do lewej. Wyrosła ona z zupełnie odmiennego pnia. Dalekowschodnie podejście do kanonów sztuki i narracji znacząco różnią się od zachodniego. Mnogość gatunków potrafi zaskoczyć chyba każdego zjadacza popkultury. Możemy znaleźć tam tak samo opowieści obyczajowe, komediowe, jak i cyberpunkowe. Bohaterowie starają się być użyteczni dla grupy do której należą. Supermoce wcale nie są czymś, co ich wywyższa, czy pozwala walczyć ze "złem". Wręcz przeciwnie, jest to problem, którego najchętniej chcieliby się pozbyć, ale nie potrafią albo nie mogą.

Anime

Anime to w największym skrócie zekranizowana manga. Z tym, że często różni się ona od pierwowzoru. Czasem chodzi o to, aby utrzymać anime w poważniejszym tonie, a czasem anime powstaje tak szybko, że przegania materiał źródłowy. Obecnie tworzone anime zdają się coraz bardziej oderwane od macierzystej Japonii. Są to coraz częściej projekty międzynarodowe. Istniejące serwisy streamingowe same oferują współtworzone przez siebie anime, jak Carole & Tuesday czy Beastars.



Cosplay

Cosplay to sztuka wcielania się w fantastyczne postaci z komiksów, filmów i gier poprzez tworzenie i noszenie ich strojów oraz dopasowywanie wyglądu zewnętrznego do wzorców z popkultury. Stroje ulubionych bohaterek i bohaterów prezentuje się najczęściej podczas konwentów, festiwali i spotkań propagujących popkulturę i fantastykę. Podczas takich wydarzeń organizowane są konkursy na najlepszy cosplay oraz najlepszą scenkę/prezentację stroju na scenie. Poza tym cosplayerki i cosplayerzy dzielą się zdjęciami swych strojów w mediach społecznościowych.

Miejscówka

Jeśli zaczynasz swoją przygodę z klubem, warto wybrać miejsce, w którym ma on działać. Najlepiej, by była to organizacja publiczna mająca zaplecze do organizacji różnych spotkań i warsztatów, np. dom kultury, biblioteka, świetlica. Miejscówka to najważniejsze miejsce klubu - tu się odbywają spotkania klubowiczów, tutaj gracie i dyskutujecie. Warto wybrać miejscówkę przy instytucji, która już zajmuje się tego rodzaju działalnością. Dzięki temu dostaniecie wsparcie od dyrekcji i pomoc merytoryczną. Gdy już macie wybrane miejsce napiszcie, zadzwońcie, umówcie się z dyrekcją i przedstawcie swój pomysł na klub. Warto poprosić o to, by ktoś z biblioteki moderował klubem, dzięki temu będziesz mógł podszkolić swoje umiejętności organizacyjne.

Sprawy organizacyjne

Gdy już mamy miejscówkę i kilka zainteresowanych osób biorących udział w spotkaniu, trzeba ustalić bardzo ważne sprawy takie jak:

Regulamin

Dzięki regulaminowi ustalamy rzeczy najistotniejsze to, co wolno i czego NIE wolno na spotkaniach, jaki jest **model** i jakie są **cele** klubu. Warto na samym wstępie zaznaczyć, że nie wolno hejtować, obrażać czyichś uczuć, szkodzić klubowi, rozmawiać o polityce i religii. To pomoże w rozwoju oraz utrzymaniu odpowiedniego poziomu klubu.

Logo i nazwa

- dzięki temu będziecie rozpoznawalni a jednocześnie połączy was określone symbolika

Gdy już wybierzecie nazwę to przeprowadźcie dyskusję, burzę mózgów i porozmawiajcie o swoim klubie. Po wyborze nazwy pomyślcie o tym, z czym ta nazwa się utożsamia, z czym się kojarzy, co reprezentuje, jaka jest symbolika kolorów i co znajduje się na logotypie. Poproście dyrekcję, może zna jakiegoś grafika, który pomoże wam w urzeczywistnieniu swoich marzeń!

Organizacja i logistyka

Żmudna praca, ale bardzo ważna dla zachowania spoistości klubu! Dzięki temu klub działa i się rozwija. Musicie pamiętać o przygotowaniu harmonogramu spotkań, umawianiu gości, tworzeniu zaproszeń i prowadzeniu kanałów komunikacji z odbiorcami (blogi, strony www, kanały youtube'owe, profile na portalach społecznościowych), regularnych rozmowach z dyrekcją oraz utrwalaniu swojego dorobku (kronika lub pisanie relacji ze spotkań i wydarzeń). Na rękach



organizatora spoczywa obowiązek koordynowania spotkań. Ważne, by wybrać kogoś, kto trzyma się wytyczonego kursu i robi wszystko systematycznie. Brak systematyczności w klubie powoduje powolny rozkład tkanki klubowej.

Komunikacja

Gdy już zebraliście drużynę, warto, aby istniał rodzaj łączności krótkiej oprócz spotkań. Przez długi czas korzystaliśmy z fejsbukowego messengera oraz grupy na tym serwisie. Jednak jest to połowiczne wyjście, często klubowicze nie widzą wiadomości, przy większej liczbie osób Facebook się nie sprawdza. Proponuję zainstalować jakiś komunikator tekstowy typu Discord, Slash, itp.

Początki

Początki są najtrudniejsze. Będą wahania frekwencji, sprzeczki, kłótnie. Część uczestników będzie chciała przejąć władzę w klubie albo zacząć kontrolować klub. Na początku trzeba ustalić surowe zasady, których członkowie będą się trzymać. Spotykamy się, dyskutujemy, gramy, oglądamy i tyle! To jest miejsce spotkań i zabawy, a nie prowadzenia intryg i politykowania. Początek to ważny moment, bo od tego zależy, jak potem potoczą się losy w klubie. My mieliśmy dość nieprzyjemne przejścia z członkami klubu. Hejt czy działanie na szkodę klubu były na porządku dziennym i dopiero po odejściu kilku osób się uspokoiło. Warto pamiętać, aby nie iść na ilość, lecz na jakość! Duże kluby kuszą i imponują, ale mniejsze, spójne i zorganizowane są ciekawsze i trwalsze. Jeśli fajnie wystartujecie, to czeka was ciekawa przygoda.

Ważne, by nie robić klubu dla pieniędzy czy wpływów, a dla frajdy, że możemy się spotkać, pogadać, pograć, pooglądać filmy z ludźmi nam podobnymi, podzielającymi nasze zainteresowania i hobby.

Co dalej? To już zależy tylko od was i waszego modelu działania. Dalej fantazja moja nie nadąża, jak powiedział dawny Mistrz Gry.

Powodzenia i dobrych klubowiczów! Niech fandom nas połączy!

Stowarzyszenia:

W moim krótkim poradniku opisuję tylko podstawowe zagadnienia dotyczące założenia klubu. Istnieją wyższe formy organizacji jak stowarzyszenia czy fundacje. Jeśli jesteś zainteresowany stworzeniem albo działaniem w ramach tej formy organizacji możesz skontaktować się z:

Stowarzyszeniem Topory – Topory to grupa znajomych i przyjaciół, których połączyła wspólna pasja do tzw. gier fabularnych, czyli RPG. Jako grupa nieformalna działają od 1993 roku, a jako Stowarzyszenie od 2008 roku. Topory powstały w Rawie Mazowieckiej i przez wiele lat funkcjonowały tylko w tym mieście. Z czasem jednak powstały oddziały terenowe m.in. w Warszawie, Łodzi, Płocku, Opocznie, Tomaszowie, a wkrótce planowany jest kolejny na Górnym Śląsku. Ogólna liczba członków znacznie przekroczyła już 100 osób. Od 2005 roku organizują konwent Toporiada, który wyróżnia nastawienie na rozgrywanie bardzo dużej liczby sesji oraz wyjątkowa sceneria, ponieważ odbywa się w plenerze, a punkty programu organizowane są w namiotach harcerskich. Ważnymi elementami Toporiady są też konkurs na najlepszego gracza i mistrza gry – „Złote Topory” oraz ciepła, rodzinna atmosfera. Jeśli chodzi o działalność związaną z RPG, warto wspomnieć o Orichalcum, czyli konwencie poświęconemu ukochanemu systemowi



Stowarzyszenia – Earthdawn: Przebudzenie Ziemi; Rawskim Weekendzie RPG; Toporconie; patronatach jakie Topory obejmują nad wieloma systemami RPG oraz wydaniu zbioru scenariuszy pod tytułem „Morskie Opowieści”. Działalność Stowarzyszenia nie skupia się wyłącznie na fantastyce i RPG. Organizują oni wiele imprez muzycznych, kulturalnych czy takich związanych z historią. Sztandarowe imprezy tego rodzaju to: Festiwal Rawa Gra Szanty, Rawskie Koncerty Sztuki czy Rawa Gra w Brydża. Poszczególne oddziały często angażują się w swoim terenie pomagając jako wolontariusze przy organizacji różnych eventów, imprez czy akcji charytatywnych. Dla Toporów ważne są różne wewnętrzne tradycje i symbole jak, np. charakterystyczne skórzane kamizelki.

Cech Fantastyki "SkierCon" jest stowarzyszeniem zrzeszającym miłośników fantastyki (i nie tylko) ze Skierniewic i okolic. Organizuje konwent SkierCon oraz ECOn, prowadzi podcast PORTAL, przyznaje nagrody JaSkier oraz Skierka. Prócz tego organizuje eventy w Skierniewicach i okolicy. W 2023 roku zorganizuje KONgres.

Porozmawiajmy O Popkulturze - Ale Raczej Taktownie “POP-ART” to stowarzyszenie zajmujące się szeroko rozumianą kulturą popularną. Założono je w 2016 roku na bazie Szczecińskiej Giełdy Komiksów. Od 2017 roku organizowany jest BETON, czyli szczecińskie spotkania z popkulturą. Jest to rodzaj minikonwentu, na którym fani komiksów i popkultury przygotowują prelekcje, mają możliwość spotkać się z zaproszonymi gośćmi oraz wziąć udział w warsztatach. Wydarzeniom towarzyszy giełda komiksów oraz co roku nowa wystawa przygotowywana przez lokalnego artystę, Arnolda Wolińskiego. W tym samym roku w październiku powstała pierwsza inicjatywa POP-ART-u - Taktownie O Komiksie - klub dyskusyjny poświęcony komiksom. Uczestnicy spotykają się co miesiąc. Klub skupia pasjonatów tej formy sztuki ze Szczecina i nie tylko. W listopadzie 2011 zorganizowano Szczecińskie Spotkania Komiksowe. Od 2018 roku wydawany jest też zin - “Cemęt” oraz antologia komiksowa, co roku poświęcona innej tematyce. POP-ART organizuje także Szczeciński Dzień Darmowego Komiksu i jest wydawcą portalu poświęconego popkulturze http://betoniarka.net/.





Klub Miłośników Fantastyki "Sagitta"

"Sagitta" to sieradzki klub miłośników fantastyki i popkultury, działający przy PBP Sieradz

Organizujemy spotkania z członkami **polskiego** i **międzynarodowego** fandomu
Organizujemy własny cykl **podcastów**
Przeprowadzamy **wywiady** z intrygującymi ludźmi
Współpracujemy z innymi klubami i organizacjami





Członkowie Klubu Miłośników Fantastyki „Sagitta" w ramach **oferty edukacyjnej** proponują przeprowadzenie nieodpłatnych prezentacji i prelekcji dla dzieci i młodzieży oraz osób dorosłych w ramach zapoznania ze światem fantastyki
Organizujemy spotkania online i stacjonarne

Fantastyka
Popkultura
Komiks
Film
Gry
Hobby

Możemy pomóc przy założeniu własnego klubu hobbystycznego

Chcesz wiedzieć więcej? Sprawdź!


YT:


FB:


BLOG:

Kanał Discord







Klub Miłośników Fantastyki "Sagitta"

"Sagitta" to sieradzki klub miłośników fantastyki i popkultury, działający przy PBP Sieradz

Organizujemy spotkania z członkami **polskiego** i **międzynarodowego** fandomu
Organizujemy własny cykl **podcastów**
Przeprowadzamy **wywiady** z intrygującymi ludźmi
Współpracujemy z innymi klubami i organizacjami





Jeżeli masz ambicje działania w **nowych mediach** **lub chcesz zostać dziennikarzem, interesujesz się popkulturą i lubisz poznawać nowe osoby, zagadnienia i światy, dobrze trafiłeś!**

Zajrzyj do nas!

Chcesz wiedzieć więcej? Sprawdź!



YT:



FB:



BLOG:

Kanał Discord

